

RÈGLES D'UTILISATION ATELIER « INFO INTOX »



Présentation : Proposer des affirmations sur des thématiques diverses pour inviter à se positionner et décider si l'information est vraie (info) ou fausse (intox).

Thématiques : Stress & Sommeil / Nutrition / Sexualité / Psychoactifs / Harcèlement

Type de support : Jeu de débat

Nombre de participants.es : de 1 à 30 (individuel ou collectif)

Modalité d'animation : autonomie ou avec animateur

Niveau d'animation : débutant à confirmé

Durée : 5 à 10 minutes

Objectifs pédagogiques :

- Aborder les préjugés et développer un esprit critique
- Faire émerger les infos par les étudiants.es lors des échanges
- Acquérir des connaissances sur différentes thématiques

Matériel nécessaire :

- Cartes « Info Intox » sur la ou les thématiques choisies. Espace dédié avec table ou mur + patafix.

RÈGLES D'UTILISATION :

Participant.e seul.e / en autonomie

Étapes	Étape de l'animation
1	Un.e participant.e pioche une carte au hasard.
2	Il/elle lit «l'info ou l'intox».
3	Il/elle révèle la réponse et lit le complément d'information.
4	Il/elle peut décider de continuer à découvrir d'autres cartes ou non.

Plusieurs participant.e.s / en autonomie

Étapes	Étape de l'animation
1	Un.e participant.e se désigne pour lire une affirmation à voix haute et les autres participant.e.s votent « info » ou « intox » en argumentant rapidement leur choix.
2	Il/elle révèle la réponse et lit le complément d'information.
3	Il/elle choisit un autre participant pour piocher une carte ou choisit de lire une autre carte.

Participant.e seul.e / avec animateur.trice

Étapes	Étape de l'animation
1	L'animateur.trice invite le participant à choisir une carte.
2	Il/elle lit «l'info ou l'intox».
3	Le/la participant.e propose sa réponse et justifie son choix.
4	L'animateur.trice peut interroger le/la participant.e sur l'origine de sa réponse.
5	Le/la participant.e découvre la réponse.
6	Si le/la participant.e répond correctement, l'animateur.trice valide et peut apporter un complément d'information.
7	Variante : l'animateur.trice apporte l'information correcte et lui donne des éléments pour se l'approprier.

Plusieurs participant.e.s / avec animateur.trice

Étapes	Étape de l'animation
1	L'animateur.trice divise l'espace en deux (info/intox) sur le principe du «jeu de la ligne». Ligne imaginaire au sol en face de l'animateur définit 2 espaces ou pouvant être matérialisée par un ruban adhésif ou rue-balise au sol.
2	A l'énoncé de chaque affirmation, les participant.e.s se positionnent dans l'espace correspondant : « info » (vrai) ou bien « intox » (faux), du côté désigné par l'animateur.trice
3	L'animateur.trice invite les participant.e.s à expliquer leur choix en confrontant les points de vue pour générer du débat et faire émerger les bonnes réponses par le groupe.
4	L'animateur.trice délivre l'information correcte à l'aide des réponses au verso de chaque fiche et peut apporter un supplément d'information.

À LA FIN DE L'ATELIER :

Pour avoir un retour sur la qualité de l'animation, il est nécessaire d'évaluer votre animation prévention, en proposant aux participants de remplir les fiches d'évaluation et aux animateurs, la fiche d'évaluation « stand » disponibles dans les outils du Wellness Center by HEYME.

